

# **PENDIDIKAN KARAKTER DALAM *KOMIK GIGANA (DIGITAL MITIGASI BENCANA)* GEMPA BUMI KARYA SITI ANAFIAH DAN SHANTA REZKITA**

**Siti Anafiah<sup>1</sup>, Shanta Rezkita<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

<sup>1,2</sup>Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa

E-mail: anafiahs@yahoo.com<sup>1</sup>

**Abstract.** The purpose of this study was to determine character education in the Gigana (Digital Disaster Mitigation) Comic Earthquake. This type of research is a qualitative descriptive study. This research uses the Abrams model pragmatic theory, which is the study of language usage that is associated with the context of its use. Data collection techniques namely refer, read, and note. Data analysis using Miles and Huberman consisting of data reduction, data display, and conclusion drawing and verification. The results of the study show that Comics as reading can benefit readers, namely children. Character education can be found in children's reading, one of them through comics. In the comic titled Comics Gigana (Digital Disaster Mitigation) Earthquakes by Siti Anafiah and Shanta Rezkita found 6 character values, namely peace, independence, responsibility, peace, environmental care, and social care. Such character education can be found through characters, characterizations, plot, settings, and mandates in the story.

**Keywords:** Disaster mitigation, character education, comics

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan karakter harus ditanamkan kepada anak sedini mungkin. Banyak kasus yang terjadi akhir-akhir ini terkait dengan degradasi moral yang cukup memprihatinkan. Hal itu menjadi tugas dan tanggung jawab bersama. Pendidikan karakter menurut Zusnani (2012:155) adalah proses pemberian tuntunan peserta/anak didik agar menjadi manusia seutuhnya yang berkarakter dalam dimensi hati, pikir, raga, serta karsa dan karya. Peserta didik diharapkan memiliki karakter yang baik meliputi kejujuran, tanggungjawab, cerdas, bersih dan sehat, peduli, dan kreatif. Sahlan dan Prastyo (2012: 39-40) mengungkapkan bahwa terdapat 18 nilai pendidikan karakter menurut Kemendikbud, antara lain: religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/ komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.

Pendidikan karakter sebenarnya sudah ada sejak dulu seperti apa yang diungkapkan Ki Hajar Dewantara melalui Metode Among,

dimana ada tiga unsur pendidikan yang harus berjalan sinergis yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dengan Metode Among diharapkan anak akan tumbuh sesuai kodrat dan keadaan budaya sendiri, sehingga ada tiga hal yang patut dan perlu untuk dikembangkan dalam rangka membangun karakter yang berpendidikan yaitu membangun budaya agar siswa selalu siap dengan perubahan yang semakin kompetitif mengingat budaya itu bersifat kontinue, konvergen, dan konsentris. Perhatikan kata-kata Ki Hajar Dewantara berikut “membangun budaya agar siswa selalu siap dengan perubahan yang semakin kompetitif” artinya diperlukan sikap yang berkomitmen dan disiplin terhadap pelaksanaan pendidikan karakter itu sendiri dan semua ini dapat dimulai dari kita semua (dalam Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa, 2013: 70)

Sekolah merupakan salah satu sumber transformasi pengetahuan untuk mengajarkan pendidikan karakter kepada siswa. Salah satu ilmu pengetahuan yang dapat mengajarkan pendidikan karakter adalah sastra anak. Sastra merupakan media yang efektif untuk mendidik anak. Keberadaan sastra sebagai bacaan anak

merupakan kontruksi yang diadakan, yang dibuat dengan maksud dan tujuan tertentu lengkap dengan ideologi yang membangunnya. Sastra adalah refleksi kehidupan masyarakat dimana sastra itu dilahirkan. Oleh karena itu, dapat disebutkan bahwa sastra tidak hanya bersifat estetik. Sastra dapat dipakai sebagai alat kontrol terhadap penyimpangan nilai-nilai kehidupan seperti ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya, hukum, dan agama. Oleh karena itu, kehadiran sastra anak juga tidak terlepas dari ideologi yang menyelubunginya. Dalam kaitannya dengan ideologi ini, ada kesadaran mental anak yang ingin diubah orang dewasa.

Pendidikan karakter dapat diajarkan melalui sastra anak. Hal ini sesuai dengan manfaat sastra anak. Nilai manfaat sastra telah banyak diekspose oleh berbagai cendekia, salah satunya Horatius (via Teeuw, 2003:85) mengemukakan bahwa sastra berfungsi *dulce et utile* atau bermanfaat sekaligus menghibur. Tarigan (1995:35) memberi catatan tersendiri untuk sastra anak. Menurut Tarigan, sastra anak pada khususnya memberikan kontribusi yang cukup besar bagi pembacanya salah satunya adalah menanamkan pendidikan karakter. Pendidikan karakter dapat terlihat dalam unsur-unsur pembangun dalam karya sastra anak. Melalui unsur-unsur pembangun tersebut, sastra hadir untuk menanamkan nilai-nilai karakter yang bermanfaat bagi pembacanya yaitu anak.

Tarigan (1995: 9-12) mengemukakan bahwa dalam sastra terdapat nilai-nilai yang bermanfaat bagi perkembangan anak. Nilai-nilai itu antara lain; *pertama*, memberikan kenikmatan dan kegembiraan terkait dengan cerita yang disuguhkan. *Kedua*, sastra memberikan pengalaman baru. *Ketiga*, membantu mengembangkan imajinasi anak. *Keempat*, mengembangkan wawasan anak menjadi perilaku insani. *Kelima*, memperkenalkan kesemestaan alam bagi anak. *Keenam*, sumber utama penerusan dan penyebaran warisan sastra dari satu generasi ke generasi berikutnya. Nilai sastra itu akan bermanfaat bagi pendidikan anak antara lain meliputi perkembangan bahasa, perkembangan kognitif, perkembangan kepribadian, dan perkembangan sosial.

Komik merupakan salah satu genre sastra anak. Komik merupakan buku bacaan yang

dekat dengan dunia anak. Komik sangat disukai oleh anak karena banyak gambar dan sedikit tulisan. Banyak manfaat dari bacaan komik. Salindri (1996) berpendapat bahwa dengan membaca sebuah buku komik seseorang akan dapat mengasah kepekaan sosial melalui cerita-cerita yang ada di dalam buku komik. Membaca komik juga merupakan suatu hal yang dapat membantu seseorang memahami segala macam emosi dan perasaan melalui gambar-gambar yang ada di dalam buku komik, namun tentunya dari buku komik yang memiliki isi cerita yang mendidik. Buku komik mudah ditemukan mulai dari yang bercerita tentang komedi, aksi atau bahkan sampai pada cerita animasi fiktif sesuai dengan batasan usia masing-masing.

Perkembangan teknologi juga berimbas pada bentuk bacaan komik. Komik digital merupakan alternatif buku bagi anak yang sekarang tidak bias terlepas dari gadget. Dengan adanya komik digital, anak sebagai pembaca dapat tertarik membaca sehingga pesan yang disampaikan dapat dipahami oleh anak.

Dewasa ini, banyak kalangan yang menjadikan komik sebagai salah satu media guna menanamkan nilai pendidikan karakter, di samping menggunakan bahasa yang mudah dipahami, juga menyiratkan fenomena sosial yang dapat diambil sisi positifnya, yang kemudian dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam penelitian ini, peneliti mengkaji pesan-pesan yang terkandung di dalam komik. Penulis meyakini bahwa komik memiliki muatan pesan yang sarat akan nilai yang bisa digunakan untuk mentransformasikan makna pendidikan karakter. Komik Gigana Gempa Bumi karya Siti Anafiah dan Shanta Rezkita mencoba memberikan edukasi kepada anak-anak tentang mitigas bencana melalui komik digital.

Dalam mengkaji pesan-pesan dalam komik, dilakukan dengan pendekatan pragmatik model Abrams. Menurut Jacob L. Mey dalam Rahardi (2005) pragmatik adalah ilmu bahasa yang mempelajari kondisi penggunaan bahasa manusia yang pada dasarnya sangat ditentukan oleh konteks yang mewadahi dan melatarbelakangi bahasa itu. Yule (2006) mengemukakan ada empat definisi

pragmatik, yaitu; (1) bidang yang mengkaji makna pembicara, (2) bidang yang mengkaji makna menurut konteksnya, (3) bidang yang mengkaji tentang makna yang diujarkan, mengkaji makna yang dikomunikasikan atau terkomunikasikan oleh pembicara dan (4) bidang yang mengkaji bentuk ekspresi menurut jarak sosial yang membatasi partisipan yang terlibat dalam percakapan tertentu.

Penelitian tentang komik sudah beberapa dilakukan. Penelitian tidak hanya pada konten tetapi pada implementasi komik sebagai media pembelajaran di sekolah. Fita Fatimah, Eka Nofita Sari, & Galih Yansaputra. 2019. "Media Komik IPA Terintegrasi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar". Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik melatih siswa untuk tidak hanya menerima sebuah materi tetapi mampu menemukan sendiri konsep-konsep IPA melalui alur cerita yang terdapat dalam komik, desain yang unik membuat siswa tertarik, selain itu tokoh yang bervariasi dengan berbagai karakternya dapat membuat siswa lebih memperdalam isi dari komik tersebut. Penelitian relevan yang lainnya dilakukan oleh Sella Mita Putri dan Muhammad Ragil Kurniawan. 2019. "Komik Pendidikan Karakter sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di SD". Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik sebagai salah satu media untuk menanamkan pendidikan karakter dapat dilakukan di Sekolah Dasar karena sifat media komik yang menghibur dan ringan sehingga membuat peserta didik cenderung lebih senang dengan bacaan tersebut dibandingkan dengan menggunakan waktu mereka untuk membaca buku. Dalam hal ini penerapan media dalam pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik untuk membaca sehingga muncul motivasi dalam diri peserta didik untuk belajar dan mengimplementasikan makna yang terkandung dalam isi cerita tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Komik di desain dengan semenarik mungkin sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Dengan penanaman pendidikan karakter pada anak SD melalui Komik ini diharapkan dapat menumbuhkan jiwa anak bangsa yang berkarakter baik.

Oleh karena itu, dari paparan di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pendidikan karakter dalam

*Komik Gigana Digital Mitigasi Bencana Gempa Bumi* karya Siti Anafiah dan Shanta Rezkita.

## METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk menggambarkan dengan jelas objek yang diteliti secara alamiah. Subjek penelitian ini berupa komik anak berjudul *Komik GIGANA (Digital Mitigasi Bencana) Gempa Bumi* karya Siti Anafiah dan Shanta Rezkita. Penelitian ini menggunakan teori pragmatik model Abrams, yakni kajian pemakaian bahasa yang dikaitkan dengan konteks pemakaiannya. Teknik pengumpulan data melalui simak, baca, dan catat. Teknik analisis data meliputi reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*) serta penarikan kesimpulan dan verifikasi (*conclusion drawing/ verification*). Miles dan Huberman (1992) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Ukuran kejenuhan data ditandai dengan tidak diperolehnya lagi data atau informasi baru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

*Komik Gigana (Digital Mitigasi Bencana) Gempa Bumi* karya Siti Anafiah dan Shanta Rezkita merupakan komik digital yang digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV. Komik ini merupakan komik digital, yang memudahkan guru maupun siswa untuk membaca dan memahaminya. Komik ini syarat akan pendidikan mitigasi bencana yang tujuannya agar siswa mampu mempersiapkan diri untuk penanggulangan bencana sejak dini.

Komik *Gigana Gempa Bumi* ini bercerita tentang kehidupan masyarakat yang beragam dalam sebuah desa dalam menghadapi bencana gempa bumi. Dalam cerita ini diceritakan ada empat keluarga dari suku yang berbeda yakni Ada 4 keluarga dari keluarga Tono dari Jogja, Ucok dari Medan, Deki dari Papua, dan Aisyah dari Aceh. Tidak hanya berbeda suku tetapi juga berbeda agama. Walaupun berbeda suku dan agama, mereka berkerja sama dan saling menolong saat terjadi bencana gempa bumi.







Tidak hanya pada saat gempa terjadi, namun juga pada saat recovery pasca bencana.





Dari isi cerita komik *Gigana Gempa Bumi* tersebut syarat akan pendidikan karakter yang dapat diajarkan kepada pembacanya yakni anak. Pendidikan karakter merupakan Menurut Koesoema (2010:3) mengemukakan pengertian pendidikan karakter bahwa Karakter merupakan struktur antropologis manusia, di sanalah manusia menghayati kebebasan dan menghayati keterbatasan dirinya. Dalam hal ini karakter bukan hanya sekedar tindakan saja, melainkan merupakan suatu hasil dan proses. Untuk itu suatu pribadi diharapkan semakin menghayati kebebasannya, sehingga ia dapat bertanggung jawab atas tindakannya, baik untuk dirinya sendiri sebagai pribadi atau

perkembangan dengan orang lain dan hidupnya.

Karakter akan terbentuk sebagai hasil pemahaman 3 hubungan yang pasti dialami setiap manusia (*triangle relationship*), yaitu hubungan dengan diri sendiri (intrapersonal), dengan lingkungan (hubungan social dan alam sekitar), dan hubungan dengan Tuhan YME (spiritual). Setiap hasil hubungan tersebut akan memberikan pemaknaan/pemahaman yang pada akhirnya menjadi nilai dan keyakinan anak (Wibowo, 2011).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai karakter ditemukan dalam Komik berjudul *Komik Gigana (Digital Mitigasi Bencana) Gempa Bumi*.

No.	Nilai Karakter	Deskripsi	Gambar Komik
1.	Cinta damai	Tokoh dari berbagai daerah yang berbeda ras, agama, dan budaya, tetapi bisa saling berdampingan dan tolong-menolong. Hlm 1 dan 3	   
2.	Toleransi	Tokoh yang berbeda agama saling mengingatkan dalam beribadah. Hlm 2	 

No.	Nilai Karakter	Deskripsi	Gambar Komik
3.	Mandiri	Pada saat bencana datang masyarakat secara mandiri memitigasi bencana, salah satunya. Hlm 6	
4.	Tanggung jawab	Pak RT sebagai pimpinan masyarakat melaksanakan tugasnya dengan mengkondisikan warganya agar terhindar dari bencana. Hlm 7	
5.	Peduli Lingkungan	Masyarakat bergotong royong membangun rumah yang terkena gempa dan ibu-ibu saling membantu dalam menyediakan makanan di dapur umum. Hlm. 11	
6.	Peduli Sosial	Masyarakat bergotong royong dan saling membantu korban yang terluka dan meninggal. Hlm. 9	

### Pembahasan

Nilai karakter dapat ditemukan dalam bacaan anak, salah satunya adalah komik berjudul *Komik Gigana (Digital Mitigasi Bencana) Gempa Bumi* karya Siti Anafiah dan Shanta Rezkiti. Nilai karakter yang ditemukan antara lain cinta damai, tanggung jawab, mandiri, toleransi, peduli lingkungan, peduli sosial. Pendidikan karakter ditemukan dalam

unsur intrinsik komik anak, diantaranya lewat tokoh, penokohan, alur, setting, dan amanat.

Cinta damai adalah sikap, perkataan, dan tindakan yang menyebabkan orang lain merasa senang dan aman atas kehadiran dirinya. Dimana sikap, perkataan dan tindakan tersebut terintegrasi menjadi satu. Dalam komik *Gigana*, pendidikan karakter tampak dalam sikap cinta damai yang dimunculkan tokoh cerita dalam kehidupan sehari-hari. Hal itu ditunjukkan oleh

tokoh-tokoh yang berasal dari berbagai daerah yang berbeda ras, agama, dan budaya, tetapi bisa saling berdampingan dan menghormati.

Toleransi berarti suatu sikap saling menghormati dan menghargai antarkelompok atau antarindividu (perseorangan) baik itu dalam masyarakat ataupun dalam lingkup yang lain. Dalam komik *Gigana* tergambarkan melalui tokoh yang berbeda agama saling mengingatkan dalam beribadah. Dalam komik *Gigana* digambarkan ada 5 tokoh yang berbeda agama, namun perbedaan tersebut tidak menghalangi mereka untuk saling menghormati dan menghargai satu dengan yang lainnya.

Mandiri adalah suatu sikap untuk tidak menggantungkan keputusan kepada orang lain dalam menyelesaikan suatu tugas dan permasalahan. Sikap mandiri dalam cerita komik *Gigana Gempa Bumi* tercermin pada saat bencana datang masyarakat secara mandiri memitigasi bencana, salah satu contohnya adalah mereka berinisiatif untuk mematikan listrik dan tidak mendekati tembok yang retak.

Tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Bentuk tanggung jawab dalam komik tersebut tercermin dari sikap Pak RT sebagai pimpinan masyarakat melaksanakan tugasnya dengan mengkondisikan warganya agar terhindar dari bencana. Pak RT sebagai pimpinan masyarakat melaksanakan tugasnya dengan mengkondisikan warganya agar selamat dari bencana gempa bumi. Pak RT bersama-sama dengan warga mendirikan tenda untuk mengungsi dan dapur umum.

Peduli lingkungan adalah suatu bentuk kesadaran seseorang terhadap lingkungan yang berupa tindakan yang berdampak positif terhadap lingkungan. Contoh tidak merusak lingkungan dengan cara membuang sampah pada tempatnya, tidak membuang limbah di sungai, dan lain-lain. Peduli lingkungan dalam komik tergambarkan dalam kesadaran masyarakat bergotong royong membangun rumah yang terkena gempa dan ibu-ibu saling membantu dalam menyediakan makanan di dapur umum. Warga membersihkan puing-puing dan pohon-pohon yang tumbang, sehingga desa menjadi kondusif.

Peduli sosial adalah adalah minat atau ketertarikan kita untuk membantu orang lain.

Sikap peduli sosial dalam komik ini tergambarkan dalam masyarakat bergotong royong dan saling membantu korban yang terluka dan meninggal. Dalam menghadapi bencana, para warga saling menolong dan bantu membantu tanpa melihat suku dan agama, mereka bersatu untuk kembali menata hidup yang lebih baik.

Nilai-nilai karakter dalam *Komik Gigana Gempa Bumi* dapat menjadi pembelajaran bagi anak dalam memitigasi bencana dan peduli lingkungan maupun sosial antarsesama. Hal ini karena komik memiliki banyak manfaat bagi anak, diantaranya membantu seseorang memahami segala macam emosi dan perasaan melalui gambar-gambar yang ada di dalam buku komik, namun tentunya dari buku komik yang memiliki isi cerita yang mendidik (Salindri, 1996).

Melalui penerapan pendidikan karakter yang dalam bacaan komik tersebut, anak sebagai pembaca dapat memahami keberagaman dalam masyarakat yang berbeda ras, budaya, daerah, dan agama. Komik tersebut mengajarkan bahwa hidup dalam beragaman harus saling menolong dan toleransi. Apalagi dalam menghadapi bencana yang tiba-tiba muncul, sikap saling tolong menolong, peduli sosial, dan peduli lingkungan sangat diperlukan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Komik sebagai bacaan yang dapat memberikan manfaat bagi pembacanya, yakni anak. Pendidikan karakter dapat ditemukan dalam bacaan anak, salah satunya melalui komik. Dalam komik berjudul *Komik Gigana (Digital Mitigasi Bencana) Gempa Bumi* karya Siti Anafiah dan Shanta Rezkita ditemukan 6 nilai karakter, yakni cinta damai, mandiri, tanggung jawab, cinta damai, peduli lingkungan dan peduli sosial. Pendidikan karakter tersebut dapat ditemukan lewat tokoh, penokohan, alur, setting, dan amanat dalam cerita.

### Saran

Perlunya alternatif bacaan edukatif bagi anak, bisa melalui cetak maupun online, sehingga anak dapat mudah memahami pesan yang disampaikan dan gemar membaca.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bonneff, Marcel. 1998. *Komik Indonesia*. Terjemahan Rahayu S. Hidayat. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Fatimah, F., & Yansaputra, G. 2019. Media Komik IPA Terintegrasi Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 1, No. 01).
- Koesoema, A. Doni. 2010. *Pendidikan Karakter; Strategi Mendidik Anak di Zaman Global*. Jakarta: Grasindo.
- Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa. 2013. *Ki Hajar Dewantara: Pemikiran, konsepsi, Keteladanan, Sikap Merdeka Bagian I Pendidikan*. Yogyakarta: UST Press.
- Miles, B. Mathew & Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-metode Baru*. Jakarta: UIP.
- Putri, S. M., & Kurniawan, M. R. 2019. Komik Pendidikan Karakter sebagai Upaya Penanaman Pendidikan Karakter di SD. *Prosiding Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (PPDN) 2019 Vol. 1, No. 1, hlm. 132-141*.
- Rahardi, Kunjana. 2005. *Pragmatik: Kesantunan Imperatif Bahasa Imperatif Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Salindri, Diah. 1996. Hubungan antara Minat Membaca Buku Non Fiksi dengan Kreativitas. *Skripsi*. Fakultas Psikologi UGM Yogyakarta.
- Sahlan, Asmaun & Angga Teguh Prasetyo. 2012. *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Karakter*. Jogjakarta: Arruz Media.
- Tarigan, Henry Guntur. 1995. *Dasar-dasar Psikosastra*. Bandung: Angkasa.
- Teeuw, A. 2003. *Sastra dan Ilmu Sastra*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Wibowo, Timothy. 2011. *Membangun Karakter Sejak Pendidikan Anak Usia Dini*, diunduh dari <http://www.pendidikankarakter.com>. diakses pada tanggal 30 Juli 2020.
- Yule, George. 2006. *Pragmatik (edisi terjemahan oleh Indah Fajar Wahyuni dan Rombe Mustajab)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zusnani, Ida. 2012. *Managemen Pendidikan Berbasis Karakter Bangsa*. Jakarta Selatan: Tugu Publisier.